دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3Dg

30 نوفمبر – 4 ديسمبر 2026

أبوظبي

AGILE LEADERS
Training Center

AGILE LEADERS
Training Center

دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3D

المرجع: 103600391_76654 **التاريخ:** 30 نوفمبر – 4 ديسمبر 2026 **المكان:** أبوظبي **الرسوم:** 4500 Euro

نظرة عامة على الدورة:

دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3D هي تدريب عملي ومناسب للمبتدئين، مصمم لمستقبل التصميم الغامر. تقدم دورة تصميم الواقع الافتراضي هذه للمشاركين الأدوات والمنصات والتقنيات الأساسية المستخدمة في صناعة الواقع الافتراضي. تمزج الدورة بين النظرية والتطبيق العملي، وتستكشف التفاعل ثلاثي الأبعاد، وتصميم تجربة المستخدم للواقع الافتراضي، والواجهات المكانية، مع الاستفادة من المنصات القياسية في الصناعة مثل Unity و Blender. سيتعلم المشاركون كيفية تصميم بيئات واقع افتراضي بديهية، وتطوير نماذج أولية تفاعلية، وفهم المبادئ التي تميز تجارب الواقع الافتراضي الناجحة.

هذا التدريب مثالي لأولئك الذين يبحثون عن تدريب في تصميم الواقع الافتراضي يستند إلى أدوات وحالات استخدام واقعية. بحلول نهاية دورة تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين هذه، سيكون المتعلمون مجهزين بالمعرفة والثقة للمساهمة في مشاريع الواقع الممتد XR وتطبيق أفضل الممارسات للتصميم الغامر المرتكز على الإنسان. سواء كنت ترغب في تعلم تصميم الواقع الافتراضي للألعاب أو التعليم أو المؤسسات، فإن هذه المقدمة لتصميم الواقع الافتراضي تضمن لك البدء بأساس متين.

الجمهور المستهدف:

- المصممون والمطورون المبتدئون
- محترفو واجهة المستخدم/تجربة المستخدم UI/UX
- مصممو النماذج ثلاثية الأبعاد والفنانون الرقميون
- مصممو المنتجات والألعاب
- أخصائيو الوسائط المتعددة والتعلم الإلكتروني

الأقسام المستهدفة:

- فرق الابتكار والبحث والتطوير
- أقسام تجربة المستخدم/واجهة المستخدم والعوامل البشرية
- فرق التعلم والتطوير
- استوديوهات الإبداع والتصميم
- أقسام تكنولوجيا المعلومات وتطوير البرمجيات

AGILE LEADERS
Training Center

القطاعات المستهدفة:

- الألعاب والترفيه
- الهندسة المعمارية والهندسة والإنشاءات AEC
- السيارات والتصنيع
- الرعاية الصحية والتدريب القائم على المحاكاة
- تكنولوجيا التعليم والتعلم الإلكتروني
- وكالات التسويق والإعلان

أهداف الدورة:

بحلول نهاية هذه الدورة، سيتمكن المشاركون من:

- شرح المبادئ الأساسية وراء التصميم الغامر والبيئات الافتراضية
- التنقل في Unity وتطبيقه في سياق دورة تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين
- إنشاء نماذج أولية أساسية للواقع الافتراضي باستخدام واجهة المستخدم المكانية والمكونات التفاعلية
- تطبيق أفضل الممارسات في تصميم تجربة المستخدم للواقع الافتراضي لمختلف سماعات الرأس
- بناء تفاعلات ثلاثية الأبعاد باستخدام أدوات Unity XR وأطر التصميم
- فهم التطبيقات الواقعية للأدوات من وحدات دورة تصميم التفاعل في الواقع الافتراضي
- تقديم مشهد واقع افتراضي فعال كجزء من مشروع تتويجي

منهجية التدريب:

تطبق هذه الدورة منهجيات التعلم التجريبي والقائم على المشاريع التي تحاكي سير عمل تدريب تصميم الواقع الافتراضي في العالم الحقيقي. تجمع كل جلسة بين التعليم الموجه والعروض التوضيحية الحية والتمارين التفاعلية والملاحظات من الميسرين ذوي الخبرة. سيستكشف المشاركون Unity و Blender من خلال مختبرات عملية وأنشطة جماعية تعاونية مصممة لتعزيز المهارات العملية.

سيستفيد المتعلمون من مزيج من التعلم القائم على الألعاب، والشروحات المرئية، والمناقشات بين الأقران، وكلها تساهم في إتقان دورة تصميم الواقع الافتراضي التأسيسية. تضمن فترات التفكير دمج المفاهيم الأساسية، بينما تزداد التمارين التدريجية في التعقيد لتناسب جمهور دورة تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين.

AGILE LEADERS
Training Center

أدوات الدورة:

- كتيب الدورة ملف PDF رقمي
- الوصول إلى محرك Unity 3D ودروسه التعليمية مقدمة لتطوير الواقع الافتراضي
- نماذج قوالب تفاعل الواقع الافتراضي من OpenXR و Oculus Quest
- أصول ثلاثية الأبعاد ومكونات جاهزة للواقع الافتراضي
- عينات مشاريع Blender النمذجة للواقع الافتراضي
- الموارد عبر الإنترنت ومواد القراءة
- اختبارات تفاعلية وتقييمات ذاتية
- روابط إلى Unity Learn وسلسلة دروس Roll-a-ball

ملاحظة: لا يتم توفير الأدوات، ولكن يتم تضمين رؤى وأمثلة للأدوات.

محتوى الدورة:

اليوم الأول: أسس تصميم الواقع الافتراضي

- **الموضوع 1:** مقدمة في مبادئ تصميم الواقع الافتراضي
- **الموضوع 2:** أنواع واجهات الواقع الافتراضي ونماذج التفاعل
- **الموضوع 3:** مقدمة إلى واجهة Unity وإنشاء المشاهد
- **الموضوع 4:** نظرة عامة على أجهزة الواقع الممتد XR والإعداد
- **الموضوع 5:** مبادئ الانغماس والحضور والإدراك
- **الموضوع 6:** فهم أنظمة التتبع 3DoF مقابل 6DoF
- **تأمل ومراجعة:** مناقشة موجزة للمفاهيم الرئيسية والدروس العملية المستفادة

AGILE LEADERS
Training Center

اليوم الثاني: تصميم بيئات واقع افتراضي تفاعلية

- **الموضوع 1:** التنقل في مكونات Unity XR الإضافية وحزم تطوير البرامج SDKs
- **الموضوع 2:** التصميم المكاني وتسلسلات المشاهد الهرمية
- **الموضوع 3:** واجهة المستخدم السردية وغير السردية Diegetic and Non-Diegetic UI في الواقع الافتراضي
- **الموضوع 4:** الإضاءة والمواد والتحسين للواقع الافتراضي
- **الموضوع 5:** التصميم المرتكز على الإنسان في الواقع الافتراضي
- **الموضوع 6:** ملاحظات التفاعل واعتبارات راحة المستخدم
- **تأمل ومراجعة:** جلسة ملاحظات تفاعلية مع مراجعة النماذج الأولية الجماعية

اليوم الثالث: التفاعل في الواقع الافتراضي وبناء النماذج الأولية

- **الموضوع 1:** معالجة الكائنات وأنظمة الإدخال ثلاثية الأبعاد
- **الموضوع 2:** الفيزياء والحركة في بيئات الواقع الافتراضي
- **الموضوع 3:** التصميم باستخدام وحدات التحكم والإيماءات
- **الموضوع 4:** إنشاء لوحات واجهة المستخدم والواجهات القائمة على التحديق
- **الموضوع 5:** استيراد الأصول والرسوم المتحركة من Blender
- **الموضوع 6:** تحريك أحداث الواقع الافتراضي باستخدام C# في Unity
- **تأمل ومراجعة:** عروض المشاركين لمشاريع الواقع الافتراضي المصغرة

AGILE LEADERS
Training Center

اليوم الرابع: التطوير المتقدم واختبار التجربة

- **الموضوع 1:** التصميم من أجل الراحة وإمكانية الوصول في الواقع الافتراضي
- **الموضوع 2:** تطبيق آليات الانتقال الفوري والتنقل
- **الموضوع 3:** دمج الصوت وحلقات التغذية الراجعة في Unity
- **الموضوع 4:** الاختبار على منصات Meta Quest والواقع الافتراضي للهواتف المحمولة
- **الموضوع 5:** تحسين الأداء وإعدادات البناء
- **الموضوع 6:** اختبار وتصحيح الأخطاء في السيناريوهات الغامرة
- **تأمل ومراجعة:** نقد التصميم وعرض تفصيلي للاختبار التجريبي

اليوم الخامس: المشاريع النهائية وعرض المشروع التتويجي

- **الموضوع 1:** إنهاء مشهد واقع افتراضي فعال بالكامل
- **الموضوع 2:** مراجعات الأقران وملاحظات الخبراء
- **الموضوع 3:** إعداد محفظة أعمال Portfolio وعرض توضيحي Demo Reel للواقع الافتراضي
- **الموضوع 4:** المسارات الوظيفية في التصميم الغامر
- **الموضوع 5:** الشهادات وموارد التعلم المستمر
- **الموضوع 6:** ملخص دورة تصميم الواقع الافتراضي واتجاهات الصناعة المستقبلية
- **تأمل ومراجعة:** عرض المشروع التتويجي، والتفكير النهائي، واختتام الدورة

الأسئلة الشائعة:

ما هي المؤهلات أو المتطلبات المسبقة المحددة المطلوبة للمشاركين قبل التسجيل في الدورة؟

لا تتطلب الدورة خبرة سابقة في الواقع الافتراضي. المعرفة الأساسية باستخدام الحاسوب أو أدوات التصميم ثلاثي الأبعاد أو برامج التصميم مفيدة ولكنها ليست إلزامية. هذه دورة تأسيسية لمصمم الواقع الافتراضي للمبتدئين.

كم مدة جلسة كل يوم، وهل هناك عدد إجمالي من الساعات المطلوبة للدورة بأكملها؟

تستغرق جلسة كل يوم عادةً حوالي 4-5 ساعات، مع فترات استراحة وأنشطة تفاعلية متضمنة. تمتد مدة الدورة الإجمالية لخمسة أيام، أي ما يقرب من 20-25 ساعة تدريبية.

AGILE LEADERS
Training Center

ما الفرق بين واجهة المستخدم المكانية والسردية spatial and diegetic UI في تصميم الواقع الافتراضي؟

توضع واجهة المستخدم المكانية في البيئة كلوحة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد وتتفاعل كشاشة عرض رأسية HUD. أما واجهة المستخدم السردية فهي جزء من عالم الواقع الافتراضي نفسه مثل ساعة يد تعرض الوقت.

كيف تختلف هذه الدورة عن دورات مصمم الواقع الافتراضي التأسيسية الأخرى:

ما يميز دورة مصمم VR التأسيسية: أتقن تصميم الواقع الافتراضي، UX، و3D هو مزيجها المتوازن من الدقة التقنية والتطوير العملي والتصميم المرتكز على المستخدم. على عكس معظم دورات تصميم الواقع الافتراضي الأساسية التي تقصر التعلم على وظائف البرامج، تدمج هذه الدورة نظرية التصميم الغامر، والتمارين التقنية، وتطبيقات الحالات الواقعية.

لا يكتسب المشاركون خبرة عملية مع Unity و Blender وحزم تطوير برامج الواقع الممتد XR SDKs فحسب، بل يطورون أيضًا التفكير النقدي اللازم لتقييم وإنشاء بيئات افتراضية جذابة. يركز البرنامج على التفاعل البشري، والتصميم الأخلاقي، والتكرار القائم على التغذية الراجعة – وهي مهارات لا تُدرّس عادةً في دورات تطوير الواقع الافتراضي للمبتدئين.

مع التعرض المباشر لمبادئ تصميم تجربة المستخدم للواقع الافتراضي الحديثة ومحتوى دورة تصميم التفاعل في الواقع الافتراضي، تضمن هذه الدورة أن تغادر ومعك مشهد واقع افتراضي جاهز للمحفظة، والثقة لتولي مشاريع الواقع الممتد XR في العالم الحقيقي.